

JURNAL TUGAS AKHIR

KAJIAN MITOS TERHADAP REPRESENTASI KARAKTER HEWAN PADA FILM ANIMASI *BAKEMONO NO KO*



oleh:

Putri Alexandra

NIM 1210018124

**PROGRAM STUDI DESAIN KOMUNIKASI VISUAL
JURUSAN DESAIN FAKULTAS SENI RUPA
INSTITUT SENI INDONESIA YOGYAKARTA
2017**

A. Pendahuluan

1. Latar Belakang

Banyak film animasi yang telah mengangkat tema tentang hewan, baik film animasi barat maupun film animasi Jepang. Namun, film animasi Jepang memiliki keistimewaan tersendiri. Berbeda dengan film animasi barat, film animasi Jepang digunakan oleh animator-animator Jepang untuk mengeksplorasi berbagai macam gaya, ide cerita, serta tema, dari yang ditujukan untuk anak-anak, remaja, hingga dewasa. Film animasi Jepang merupakan bentuk kesenian kontemporer dengan narasi yang khas dan estetika visual yang memuat budaya tradisional Jepang.

Salah satu animator Jepang Mamoru Hosoda, telah menciptakan berbagai karya animasi, antara lain *Ookami Kodomo no Ame to Yuki* dan *Toki wo Kakeru Shoujo*, kemudian pada tahun 2015 Hosoda membuat animasi yang berjudul *Bakemono no Ko*. Dari beberapa animasi yang dibuat oleh Hosoda memiliki ciri khas tersendiri seperti misalnya *Ookami Kodomo no Ame to Yuki* dan *Bakemono no Ko* mengambil tema yaitu tentang binatang dan dewa-dewa.

Agama Shinto adalah kepercayaan terhadap adanya berbagai macam dewa (*Kami*). Pemujaan terhadap para *Kami* dilakukan melalui berbagai bentuk upacara dan perayaan keagamaan yang sangat erat dengan tradisi masyarakat Jepang. Jumlah dewa dalam agama Shinto tidak terbatas, bahkan senantiasa bertambah, sebagaimana diungkapkan dalam istilah *yao-yorozu no kami*, atau 8 juta dewa yang menunjukkan sifat kebesaran dan keagungan, serta sifat maha murah, maha sempurna,

serta maha suci dewa. Konsep *Kami* pada orang Jepang menunjuk kepada segala sesuatu yang mempunyai kekuatan misterius dan luar biasa, berupa benda hidup atau mati, gejala alam, hewan, tumbuhan, dan sebagainya. Karena *Kami* sangat dihormati di Jepang, maka tentu saja *Kami* sangat berpengaruh dalam kehidupan manusia. *Kami* berwujud hewan pada agama Shinto cukup banyak, antara lain berwujud Rubah, Kucing, Monyet, Ular, dan lain lain.

Fenomena seperti ini ternyata masih terlegitimasi melalui karya seni, hal ini bisa ditemukan dikarya film animasi *Bakemono no Ko*, dimana film animasi tersebut tidak bisa lepas dari mitologi budaya masyarakat Jepang.

2. Rumusan Masalah dan Tujuan Penelitian

a. Rumusan Masalah

Bagaimana memahami batasan-batasan mitologi pada film animasi *Bakemono no Ko* terhadap latar belakang budaya masyarakat Jepang ?

b. Tujuan Penelitian

- 1) Mencari tahu batasan-batasan mitologi yang diterapkan dalam karakter animasi.
- 2) Mengetahui seberapa jauh makna mitologi yang diredefinisikan dan direkonstruksikan kepada sebuah karakter animasi.adalah segala sesuatu yang dianggap sakral yang dijumpai manusia dalam alam sekitarnya yang dapat disebut dengan *Kami*.

3. Teori dan Metode Penelitian

a. Teori

Mitos menjadi pegangan atas tanda-tanda yang hadir dan menciptakan fungsinya sebagai penanda pada tingkatan yang lain. Mitos oleh karenanya bukanlah tanda yang tak berdosa, netral; melainkan menjadi penanda untuk memainkan pesan-pesan tertentu yang boleh jadi berbeda sama sekali dengan makna asalnya. Kendati demikian, kandungan makna mitologis tidaklah dinilai sebagai sesuatu yang salah ('mitos' diperlawankan dengan 'kebenaran'); cukuplah dikatakan bahwa praktik penandaan seringkali memproduksi mitos. Produksi mitos dalam teks membantu pembaca untuk menggambarkan situasi sosial budaya, mungkin juga politik yang ada disekelilingnya. Bagaimanapun mitos juga mempunyai dimensi tambahan yang disebut naturalisasi. Melalui sistem makna menjadi masuk akal dan diterima apa adanya pada suatu masa, dan mungkin tidak untuk masa yang lain. (Roland Barthes, 2004)

Semiotika Barthes dinamakan semiotik konotasi ialah untuk membedakan semiotik linguistic yang dirintis oleh mentornya, Saussure. Strukturalisme adalah teori yang menyatakan bahwa seluruh organisasi manusia ditentukan secara luas oleh struktur sosial atau psikologi yang mempunyai logika independent yang sangat menarik, berkaitan dengan maksud, keinginan, maupun tujuan manusia.

Barthes menggunakan istilah *orders of signification*. *First order of signification* adalah denotasi, sedangkan konotasi adalah *second order of signification*. Tatanan yang pertama mencakup penanda dan petanda yang berbentuk tanda. Tanda inilah yang disebut makna denotasi. Kemudian dari tanda tersebut muncul pemaknaan lain, sebuah konsep mental lain yang melekat pada tanda (penanda). Pemaknaan baru inilah yang kemudian menjadi konotasi.

Barthes membedakan dua macam itu karena ia akan mencari batasan antara pesan denotatif dan konotatif. Untuk menciptakan sebuah semiotika konotasi gambar, kedua pesan ini harus dibedakan terlebih dahulu karena sistem konotasi sebagai semiotik tingkat dua dibangun di atas sistem denotatif. Dalam gambar atau foto, pesan denotasi adalah pesan yang disampaikan secara keseluruhan dan pesan konotasi adalah pesan yang dihasilkan oleh unsur-unsur gambar dalam foto. Sebagai contoh: secara denotatif, Babi adalah nama sejenis binatang, namun secara konotatif “babi” dapat diasosiasikan dengan hal lain, seperti: polisi yang korup, tentara yang kejam, dan lain sebagainya.

Denotasi merupakan tingkat makna lapisan pertama yang deskriptif dan literal serta dipahami oleh hampir semua anggota suatu kebudayaan tertentu tanpa harus melakukan penafsiran terhadap tanda denotatif tersebut, tanda disebut juga sebagai analogon. Pada tingkat makna lapisan kedua, yakni konotasi, makna tercipta dengan cara

menghubungkan penanda-petanda dengan aspek kebudayaan yang lebih luas: keyakinan-keyakinan, sikap, kerangka kerja, dan ideologi-ideologi suatu formasi sosial tertentu.

Dalam “The Photographic Message”, Barthes mengajukan tiga tahapan dalam membaca foto yang bersifat konseptual/diskursif, yaitu: perseptif, konotasi kognitif, dan etis-ideologis.

- 1) Tahap Perseptif adalah tahap transformasi gambar ke kategori verbal atau verbalisasi gambar yang bersifat imajinatif.
- 2) Tahap Konotasi Kognitif adalah tahap pengumpulan dan upaya menghubungkan unsur-unsur “historis” dari analogon (denotasi) ke dalam imajinasi paradigmatis. Dengan demikian pengetahuan kultural sangat menentukan.
- 3) Tahap Etis-Ideologis adalah tahap pengumpulan berbagai penanda yang siap “dikalimatkan” sehingga motifnya dapat ditentukan.

b. Metode Penelitian

Karena penelitian kualitatif ini memiliki karakteristik yang lebih cair dan fleksibel. Penelitian kualitatif ini berusaha mengkonstruksi realitas dan memahami maknanya. Sehingga penelitian kualitatif biasanya sangat memerhatikan proses, peristiwa, dan otensitas. Dalam penelitian kualitatif biasanya peneliti mengamati

secara terbuka pada objek penelitian. Dengan adanya karakteristik tersebut, maka tepatkah jika kajian mitos terhadap representasi karakter hewan pada film animasi *Bakemono no Ko* ini merupakan metode penelitian kualitatif.

B. Pembahasan dan Kesimpulan

1. Analisa Karakter Kumatetsu



Gambar 4.3 Kumatetsu
Sumber : MyAnimeList

a. Tahap Perseptif

Kumatetsu memiliki kepala berwujud beruang, dan bertubuh manusia. Dari sosok Kumatetsu ini menggambarkan bahwa dalam tubuh hewan masih bisa terdapat sifat manusiawi yang mungkin mereka miliki, ataupun sebaliknya, ingin menggambarkan bahwa seorang manusia pun masih mempunyai naluri kehewan. Kumatetsu dapat dikatakan tergolong sebagai jenis makhluk humanoid.



Gambar 4.4 Kumatetsu
Sumber : *Screenshot Anime*

Pada wajahnya digambarkan dengan alis yang tebal dimana pada umumnya alisnya yang tebal menunjukkan sifat pemarah, mata Kumatetsu digambarkan dengan tatapan mata tajam yang berarti dia sosok yang agresif dan pantang menyerah. Senyum lebar Kumatetsu mencerminkan bahwa ia juga memiliki sifat periang. Badannya yang tegap dan berotot menunjukkan dia memiliki kemampuan fisik yang kuat.



Gambar 4.5 Kumatetsu
Sumber : *Screenshot Anime*

Cara bertarung Kumatetsu yang provokatif selalu terlihat saat ia menghadapi lawannya. Kumatetsu menggunakan teknik olahraga

beladiri khas Jepang yaitu Judo. Dalam waktu-waktu tertentu terutama saat keadaan yang terdesak, Kumatetsu akan berubah kembali menjadi wujud beruang yang sesungguhnya.



Gambar 4.6 Kumatetsu
Sumber : *Screenshot Anime*

Kumatetsu selalu makan dengan berantakan, tergesa-gesa, dan kurang sopan. Ditunjukkan dengan cara makannya, yaitu seringnya Kumatetsu mengambil makanan dengan menusuk makanan tersebut dengan sumpit, dalam kebiasaan masyarakat Jepang terutama tata cara makan, menusuk makanan itu merupakan hal yang sangat tidak sopan.



Gambar 4.7 Rumah Kumatetsu
Sumber : *Screenshot Anime*

Rumah Kumatetsu yang berantakan mencerminkan sifatnya yang pemalas. Serta memiliki kebiasaan buruk yaitu sering meminum alkohol dan kurang peduli terhadap lingkungan sekitar. Kebiasaan seperti ini memang menjadi kebiasaan masyarakat Jepang, terutama mereka yang tidak mempunyai pekerjaan tetap ataupun pengangguran.

a. Tahap Konotasi Kognitif

Beruang dikenal dengan sifatnya yang mandiri, mereka mencari makan dengan berburu ikan, mengumpulkan buah-buahan, dan bahkan membuat rumahnya sendiri di gua. Mereka memiliki tubuh yang kuat untuk bertahan hidup dan mempertahankan wilayahnya. Beruang yang dalam kondisi sedang mengasuh anaknya dikenal lebih bersikap agresif dan sangat protektif terhadap anak yang diasuhnya. Beruang juga merupakan hewan yang asosial, beruang lebih suka hidup menyendiri dan sangat jarang ditemukan beruang yang hidup berdampingan dengan hewan lain.

Pada beberapa negara ditemukan kisah-kisah yang menarik tentang beruang seperti misalnya *Masha and The Bear* dari Rusia. Diceritakan bahwa si beruang tersebut merupakan sosok yang teratur, sanga menjaga lingkungan, bersikap baik dan sopan, serta merupakan sosok yang melindungi. Kemudian pada film animasi lain ditampilkan pula sosok beruang yang kita kenal dengan nama Pooh, dalam animasi *Winnie The Pooh* garapan studio Walt Disney tersebut Pooh merupakan sosok beruang yang periang, bersahabat, dan lucu.

Di negara Jepang sendiri, kisah beruang yang paling terkenal adalah kisah beruang pada suku Ainu, dalam budaya Suku Ainu. Namun beruang diyakini sebagai kepala dewa atau dewa tertinggi (*Kamuy*) atau Tuhan. Dalam adat dan kepercayaannya Suku Ainu mengorbankan beruang dalam rangka untuk melepaskan *kamuy* ke dunia roh. Sebuah tradisi, *lotame* yaitu memelihara atau membesarkan seekor beruang muda seolah-olah beruang tersebut merupakan seorang anak dari suku Ainu, lalu pada umur tertentu beruang itu akan dikorbankan.

Hewan beruang dikenal memiliki sifat asosial, oleh karena itu karakter Kumatetsu digambarkan hanya memiliki 2 teman saja dalam kehidupan sehari-harinya. Beruang dianggap sebagai perlindungan karena ia adalah hewan yang penyayang, hal tersebut juga terlihat dengan sifat Kumatetsu yang peduli dengan muridnya.

b. Tahap Etis-Ideologis

Sosok Kumatetsu dalam anime ini menunjukkan karakter beruang yang memiliki sifat berantakan, tidak taat aturan dan sifat-sifat jelek lainnya. Namun Kumatetsu memiliki sifat penyayang, terutama saat setelah bertemu dengan muridnya, hal ini menunjukkan bahwa karakter seperti Kumatetsu juga memiliki sifat yang baik.

Dalam anime ini, Kumatetsu memiliki peranan yang penting karena ia menunjukkan seorang karakter yang dapat melakukan perubahan yang lebih baik terhadap dirinya dan terhadap orang lain.

Pada akhir ceritanya, Kumatetsu rela berkorban dengan cara bereinkarnasi menjadi dewa untuk melindungi muridnya dan melindungi dunianya. Kumatetsu menjadi sosok perwujudan sebuah jiwa pengorbanan, dimana jiwa pengorbanan merupakan ideologi dari masyarakat Jepang dari masa samurai pada abad ke-10. Jiwa pengorbanan masyarakat Jepang sampai saat ini masih tertanam, sama seperti misalnya saat terjadinya kebocoran nuklir pada gempa Jepang beberapa tahun yang lalu. Terdapat tim khusus yang bersedia untuk menutup kebocoran nuklirnya meskipun dipastikan bahwa mereka tidak akan berumur panjang karena terkena radiasi.

2. Analisa Karakter Iouzen



Gambar 4.8 Iouzen
Sumber : MyAnimeList

a. Tahap Perseptif

Karakter Iouzen digambarkan dengan wujud seekor babi hutan yang memiliki surai singa jantan dan berbadan manusia. Iouzen juga dapat digolongkan menjadi karakter humanoid. Digambarkan sedemikian rupa juga karena sang animator ingin

menunjukkan bahwa di dalam tubuh hewan masih terdapat sifat yang manusiawi ataupun sebaliknya, didalam tubuh manusia masih terdapat naluri kehewan yang terkadang bisa muncul. Selain itu, secara anatomi dan fisiologi babi hutan memiliki kemiripan dengan manusia mencapai 90%, seperti fungsi organ jantung, ginjal dan pankreas.



Gambar 4.9 Iouzen dan kedua anaknya
Sumber : *Screenshot Anime*

Sisi kemanusiaan Iouzen ditunjukkan dalam cara dia berbicara dan bertarung. Iouzen selalu berbicara dengan lemah lembut kepada anak-anak, ramah kepada teman-temannya, serta bijaksana dan tegas saat membimbing muridnya. Cara bertarung Iouzen mengikuti tata cara pertarungan yang lebih teratur, sama seperti tata cara olahraga tradisional Jepang yaitu Kendo, namun saat dalam pertarungan di waktu-waktu tertentu Iouzen bisa kembali berubah wujud ke babi liar yang sesungguhnya, di saat itulah sisi kemanusiaan Iouzen akan hilang.

Dalam kehidupan pribadinya, Iouzen merupakan sosok seorang ayah yang memanjakan anaknya. Meskipun selalu sibuk bekerja, Iouzen

terkadang mengajak anak-anaknya untuk pergi bersama. Iouzen juga memiliki seorang istri yang selalu mendampingiya dan merawat anak-anaknya saat di rumah.

Rumah Iouzen digambarkan sebagai rumah yang teduh, dan megah. Rumah model Minka (rumah khas Jepang) memiliki atap yang luas dan menutupi sebagian besar ruangan rumah, serta halaman rumah yang dikelilingi oleh rumpun pohon bambu menjadikan suasana rumah teduh.

a. Tahap Konotasi Kognitif

Babi hutan hutan hidupnya berkelompok, terdiri dari kelompok keluarga yaitu babi hutan hutan jantan, betina dan anak-anaknya, atau kelompok babi hutan hutan muda dan kelompok babi hutan hutan dewasa. Tiap kelompok terdiri dari 4-5 ekor. Dalam tiap kelompok biasanya mempunyai sifat kegotongroyongan yang kuat. Babi hutan hutan biasanya membuat sarang untuk beranak dan memeliharanya. Sarang terbuat dari rumput-rumputan, alang-alang, kayu-kayu tanaman kecil, bambu atau rotan. Dalam film animasi Bakemono no Ko, diceritakan bahwa Iouzen memiliki banyak murid, ini sama seperti sifat babi hutan yang memang memiliki kebiasaan untuk hidup berkelompok dan terdapat salah seorang pemimpin, yaitu Iouzen. Rumah Iouzen digambarkan sebagai rumah yang teduh, dan megah. Rumah model Minka (rumah khas Jepang) memiliki atap yang luas dan menutupi sebagian besar ruangan rumah, serta halaman

rumah yang dikelilingi oleh rumpun pohon bambu menjadikan suasana rumah teduh.

Temperatur tubuh yang normal 38,9° C secara alamiah temperatur tersebut selalu hendak dipertahankan terus-menerus, baik lingkungan itu dalam keadaan dingin ataupun panas. Dengan adanya peristiwa-peristiwa lingkungan yang hamper setiap saat berubah itu, maka tubuh langsung bereaksi terhadap perubahan lingkungan yang mereka hadapi guna melakukan adaptasi. Oleh karena itu karakter Iouzen selalu digambarkan dengan mengenakan jubah dengan bahan yang tebal, ini menunjukkan bahwa babi hutan memang terbiasa menjaga suhu tubuhnya di situasi panas atau dingin sekalipun.

Dalam kepercayaan masyarakat Jepang, terdapat dewa babi hutan yang bernama Okkotonushi, Okkotonushi ini muncul di salah satu film animasi Jepang yang berjudul Mononoke Hime. Okkotonushi dalam film animasi Mononoke Hime adalah dewa babi hutan yang berumur lebih dari 100 tahun yang mempunyai sifat yang bijak. Dari sinilah memunculkan bahwa babi hutan itu adalah simbol kebijaksanaan.

Babi hutan sendiri juga dianggap sebagai simbol keberanian dan kemakmuran, di Jepang pernah ada sebuah tradisi perburuan babi hutan untuk membuktikan kesetiaan seseorang pada sebuah klan yang mengagungkan sosok babi hutan, dimana orang yang kelak berhasil memburu babi hutan maka dinyatakan sebagai sosok yang pemberani.

b. Tahap Etis- Ideologis

Dalam film animasi *Bakemono no Ko*, Iouzen merupakan penggambaran sifat asli dari babi hutan yang dipercaya oleh masyarakat Jepang, tentang keberanian, kebijaksanaan, menjunjung tinggi harga diri, dan kemakmuran.

Namun sosok Iouzen dalam film animasi ini sebenarnya adalah pencerminan dari sifat-sifat dan sikap-sikap baik yang sampai sekarang masih dijunjung tinggi oleh orang Jepang dan mereka terapkan sejak lama, tepatnya saat masuknya ajaran Samurai ke Jepang. Atau lebih tepatnya disebut dengan *Bushido* (tatacara ksatria), *Bushido* adalah sebuah kode etik keksatria golongan Samurai dalam feodalisme Jepang. *Bushido* berasal dari nilai-nilai moral samurai, paling sering menekankan beberapa kombinasi dari kesederhanaan, penguasaan seni bela diri, pengorbanan, dan kehormatan sampai mati.

Kode etik *Bushido* ini tergambar jelas pada sosok Iouzen yang ditunjukkan dengan sifat-sifat yang ia perankan dalam film animasi *Bakemono no Ko*. Iouzen digambarkan jelas menguasai beberapa seni bela diri Jepang termasuk penggunaan pedang (katana) yang merupakan senjata tradisional Jepang dengan teknik seni bela diri Kendo, kemudian Iouzen bersedia menjadi calon dewa tertinggi di Juutengai yang kelak harus bereinkarnasi untuk kebaikan dunianya dan masyarakatnya ini merupakan penggambaran dari pengorbanan dan kehormatan.

C. Kesimpulan

Dalam agama Shinto yang sebagian besar dianut oleh masyarakat Jepang, merupakan perpaduan antara faham serba jiwa (animisme) dengan pemujaan terhadap gejala-gejala alam mempercayai bahwasanya semua benda baik yang hidup maupun yang mati dianggap memiliki ruh atau spirit, bahkan kadang-kadang dianggap pula berkemampuan untuk bicara, semua ruh atau spirit itu dianggap memiliki daya kekuasaan yang berpengaruh terhadap kehidupan mereka.

Dalam alur cerita film animasi *Bakemono no Ko*, sebagian besar mengambil konsep kehidupan masyarakat Jepang pada umumnya, mulai dari adanya kuil-kuil shinto, pendeta, dan para petinggi (dewa) yang berwujud hewan yang diketahui memang ada dan dipercayai keberadaannya oleh masyarakat Jepang yang menganut agama Buddha maupun kepercayaan Shinto.

Setelah dilakukan penelitian dan pencarian data, ditemukan bahwa batasan-batasan mitologi yang terdapat dalam film animasi *Bakemono no Ko* adalah batasan wilayah masing-masing dengan ciri khas dari dewa-dewa yang dimunculkan. Seperti misalnya di daerah Mesir, sosok dewa di sana adalah sosok yang dipuja dari keturunan-keturunan dari dewa utama yang ada, serta para penganutnya diharuskan untuk memberikan pengorbanan kepada dewa yang mereka sembah. Berbeda dengan negara Jepang yang mempunyai kepercayaan bahwa untuk menjadi dewa dibutuhkan adanya sebuah pengorbanan dari diri sendiri, sama seperti

dalam cerita film animasi *Bakemono no Ko*, sosok Kumatetsu mengorbankan dirinya untuk melindungi anak angkatnya dan melindungi dunia para moster (Juutengai) dengan bereinkarnasi menjadi *Tsukumogami* (dewa peralatan), pada cerita itu ditunjukkan bahwa untuk dapat bereinkarnasi menjadi dewa ia harus mengorbankan hidupnya untuk menolong orang-orang yang ada di sekitarnya.

Juga dapat terbukti bahwa ternyata mitologi masih terlegitimasi melalui karya seni, hal ini bisa ditemukan di karya film animasi *Bakemono no Ko*, dimana film animasi tersebut tidak bisa lepas dari mitologi budaya masyarakat Jepang tentang kepercayaan terhadap dewa-dewa.

Di negara Jepang terutama di kota besar seperti Tokyo, banyak anak yang kehilangan sosok seorang ayah dalam keluarganya karena sang ayah sibuk untuk bekerja dan tidak dapat menemani pada waktu yang lama dalam kegiatan anak-anaknya. Fenomena ini dinamakan *Chichioya Fuzai* (Fenomena ketiadaan sosok ayah dalam keluarga Jepang di daerah perkotaan).

Sosok Kumatetsu dan Iouzen pada film animasi *Bakemono no Ko* adalah representasi sosok seorang ayah dengan 2 tipe yang berbeda, Kumatetsu adalah seorang ayah dengan pekerjaan yang biasa atau seorang wirausaha yang sibuk dengan kegiatannya. Sosok seorang ayah yang selalu mendidik dengan cara yang keras dan penuh amarah serta emosi. Sedangkan Iouzen adalah representasi dari sosok seorang ayah yang

bekerja rutin di luar rumah sehingga jarang bertemu anak-anaknya, sosok ayah yang selalu memanjakan anak-anaknya.

Dapat disimpulkan bahwa film animasi *Bakemono no Ko* itu dibuat karena adanya fenomena *Chichioya Fuzai* yang terjadi di daerah perkotaan negara Jepang. *Bakemono no Ko* mengajarkan pada orang tua terutama tentang pentingnya sosok seorang ayah terhadap kehidupan anaknya. Seorang ayah harus dekat dan akrab kepada anak-anaknya dan juga seorang ayah harus terbuka satu sama lain dan berkomunikasi dengan baik. Dan dalam cara mendidik anak, seorang ayah tidak boleh terlalu memaksakan kehendak atau terlalu banyak memarahi seorang anak. Dalam memanjakan juga tidak boleh terlalu sering karena semua itu akan menjadi dasar sifat seorang anak saat dia besar nanti, peran orangtua terutama ayah harus seimbang sehingga anak dapat tumbuh dengan baik.

DAFTAR PUSTAKA

Barthes, Roland. 2004. *Mitologi*, (Terj. Nurhadi & Sihabul Millah), Kreasi Wacana, Yogyakarta,.

Bignell, Jonathan .1997. *Media Semiotics: An Introduction*, Manchester University Press, Manchester and New York.

Danesi, Marcel. 2010. *Pesan, Tanda, dan Makna, Buku Teks Dasar Mengenai Semiotika dan Teori Komunikasi*. Yogyakarta: Jalasutra

Djam'annuri. 1981. *Agama Jepang*. Yogyakarta: PT.Bagus Arafah.

Ghazali, Adeng Muchtar. 2011. *Antropologi Agama*. Bandung: Alfabeta.

Suwasono, A.A. 2016, *Pengantar Animasi 2D*. Balai Penerbit ISI Yogyakarta. Yogyakarta

Varley, Paul. 2000. *Japanese Culture : Fourth Edition*. Honolulu. University of Hawai'i Press

Walker, John A. 2010. *Sejarah, Budaya, Sebuah Pengantar Komprehensif*. Yogyakarta : Jalasutra.

Sumber Internet

<http://www.tahupedia.com/content/show/843/10-Dewa-Dan-Dewi-Mesir-Kuno-Yang-Paling-Terkenal>, diakses 17 Juni 2017

<http://kisahasalusul.blogspot.com/2015/10/dewa-tertinggi-agama-hindu-trimurti.html>, diakses 14 Juni 2017

<http://animationforus.weebly.com/style-animasi-di-berbagai-negara.html>, diakses 21 November 2016, 15:10

<https://hiunmul14.wordpress.com/2016/06/22/jepang-di-mataku-suku-ainu/>, diakses 11 Maret 2017

https://myanimelist.net/anime/28805/Bakemono_no_Ko , diakses 21 Januari 2017

<http://www.gods-and-monsters.com>, diakses 17 Juni 2017

<http://jufrintanjung.blogspot.co.id/2012/05/babi-hutan.html>, diakses 19 Juni 2017